

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Modernisasi dan globalisasi telah sangat mengubah keberadaan umat manusia dan keseluruhan perkembangan dan masyarakatnya. Saat ini di Indonesia sangat mungkin dirasakan betapa besar dampak kemajuan teknologi pada berbagai bagian kehidupan manusia. Teknologi informasi merupakan salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dari keberadaan manusia. Tanpa teknologi informasi, seseorang akan merasa sulit untuk menyampaikan data dan akan sulit untuk menyampaikannya. Teknologi informasi dan komunikasi memberikan banyak pekerjaan dan mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, mengingat untuk bidang hiburan. Saat ini, teknologi informasi telah berkembang begitu pesat, misalnya seperti game, ponsel, musik, rekaman, web, gadget, dan lain-lain.

Perkembangan teknologi, dimana perkembangan teknologi tersebut sangatlah berpengaruh kehidupan masyarakat, terutama pada masyarakat Indonesia. Perkembangan teknologi sangat erat kaitannya dengan globalisasi. Globalisasi tidak hanya mempengaruhi di masyarakat Indonesia, melainkan juga mempengaruhi masyarakat di seluruh dunia. Globalisasi membuat masyarakat di seluruh dunia terhubung satu dengan yang lainnya dan tidak terbatas ruang dan waktu. Masyarakat mulai menciptakan produk-produk yang lebih canggih dan modern, dimana produk tersebut dapat membantu manusia dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Masyarakat salah satunya menciptakan suatu produk seperti teknologi. Teknologi hampir digunakan di semua lapisan masyarakat, terutama masyarakat Indonesia. Teknologi yang digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah penggunaan alat elektronik seperti *gadget*. Menurut kominfo Indonesia adalah "raksasa teknologi digital Asia yang sedang tertidur". Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Pengguna *smartphone* Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (Rahmayani, 2015: kominfo.go.id).

Saat ini *gadget* tidak hanya digunakan oleh kalangan remaja dan dewasa saja, melainkan sudah mulai diperkenalkan oleh orang tua kepada anak-anak yang masih usia sekolah dasar. Adapun survei yang telah ada dan dilakukan oleh Indonesia Hottest Insight di tahun 2013 bahkan menunjukkan bahwa 40 persen anak di Indonesia sudah melek teknologi, atau disebut juga dengan *active internet user*. Secara spesifik, 63 persen anak telah memiliki akun facebook, yang digunakan update status, bermain *game* online, serta mengunggah foto-foto. 9 persen anak telah memiliki akun Twitter, dan 19 persen anak terlibat secara aktif bermain *game* online di internet dari *gadget*-nya. (www.liputan6.com).

Tingkat ketenaran gadget di antara anak-anak usia sekolah dasar dipengaruhi oleh atribut perangkat yang pasti menarik bagi anak-anak.

Perangkat dapat memperkenalkan komponen gerakan, suara, bayangan, video, melodi, dan lainnya di seluruh papan *gadget*. Jelas, anak-anak tidak mendapatkan ini di media yang berbeda, seperti buku, majalah, dll. Penggunaan *gadget* untuk anak sekolah dasar memiliki dampak positif positif dan dampak negatif. dampak positifnya adalah *gadget* itu dapat memberi energi pada perasaan penglihatan dan pendengaran. Hal ini tidak terlepas dari ciri-ciri *gadget* yang baru-baru ini dirujuk yang sangat menarik bagi anak-anak, *gadget* juga dapat digunakan untuk hiburan.

Teknologi adalah sesuatu yang sangat membantu, namun teknologi sebenarnya memiliki sisi buruk, seperti halnya *gadget*. Sebagai salah satu media bermain anak-anak, gadget memiliki dampak positif dan negatif, terutama bagi anak-anak usia sekolah dasar yang biasanya berkumpul sering bergantung pada *gadget*. penggunaan gadget pada kenyataannya adalah sesuatu yang menyenangkan. Selain itu, bisa menjadi ajang hiburan atau penyegaran bagi anak-anak, namun dapat berdampak negatif yang bisa muncul karena *gadget* ini juga harus ditangani dengan tepat.

Dampak negatif penggunaan gadget yaitu dari sisi kesehatan, penggunaan *gadget* yang terlalu sering atau penggunaan yang terlalu sering dapat berdampak buruk terhadap kesehatan mata, dikarenakan berkurangnya intensitas kedipan mata saat anak berhadapan dengan *gadget*, seperti kecanduan *game online* dalam *gadget*, menyebabkan resiko terkena radiasi karena terlalu sering main gadget, dan juga bisa terjadi penyalahgunaan penggunaan gadget seperti melihat hal-hal yang tidak boleh dilihat oleh anak usia sekolah dasar. Selain itu, anak juga menjadi lebih pasif, baik dalam

aktivitas fisik maupun sosial. Hal ini dikarenakan anak yang cenderung beraktivitas secara individual saat bermain dengan gadget-nya. Jika anak mulai kecanduan akan gadget, anak akan merasa cemas jika gadget dijauhkan dari dirinya atau anak akan merengek meminta gadget kepada orang tuanya. Waktu yang dimiliki anak akan digunakan untuk bermain dengan gadget. Selain itu, anak menjadi kurang tertarik terhadap permainan-permainan lainnya seperti permainan tradisional.

Gadget merupakan sesuatu hal yang mutlak bermanfaat, namun juga memiliki sisi tidak baik. Munculnya berbagai dampak dari gadget pada dasarnya terkait bagaimana kontrol sosial orang tua di dalamnya. Orang tua dan anggota keluarga lainnya merupakan *significant other* bagi anak, dan orang tua lah yang menjadi *role* model bagi seorang anak dalam membentuk perilakunya. *Self* anak dibentuk dan berkembang melalui interaksi dengan *significant others* (Zamroni, 1992: 37). Untuk situasi ini, keluarga atau kedua orang tua, memainkan peran penting dalam mencegah dan mengalahkan berbagai konsekuensi buruk yang dapat muncul dari kecenderungan anak-anak bermain *gadget*. Keluarga atau orang tua, termasuk agen kontrol sosial utama, harus memiliki pilihan untuk mengatur anak-anak mereka di setiap gerakan. Keluarga atau orang tua adalah lembaga sosial yang vital bagi kehidupan sosial dalam setiap masyarakat umum.

Pada umumnya Orang tua selalu berkeinginan anaknya supaya tumbuh menjadi seorang individu yang matang secara sosial. Dalam suatu keluarga idealnya ada dua individu yang berperan yaitu pertama, peran seorang ibu yang masih bertanggung jawab terhadap perkembangan anak-anaknya.

Kedua, peran seorang ayah yang bertanggung jawab memberikan bimbingan nilai-nilai moral sesuai ajaran agama, mendisiplinkan, mengendalikan, turut dalam mengasuh anak-anaknya dan memenuhi kebutuhan ekonomi keluarga (Santrock, 2007). Peran orang tua merupakan kesatuan peran yang sangat penting dalam keluarga. Oleh karena itu, peran orang tua sangat berpengaruh bagi anak dalam penggunaan *gadget*. Karena penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan juga dampak negatif yang harus dihindari anak dalam penggunaan *gadget*.

Realitas perilaku penggunaan *gadget* pada anak dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Salah satunya faktor lingkungan yang dimana di lingkungan tempat tinggal anak tersebut mendorong untuk menggunakan *gadget*. Dalam penggunaan *gadget* pada anak tidak lepas dari pengenalan orang tua terhadap *gadget*, karena *gadget* juga memiliki fitur-fitur yang sangat menarik atau memiliki daya tarik untuk digunakan oleh usia anak-anak. Ketika anak tersebut sudah mengenal dan dapat mengoperasikan *gadget*, maka anak tersebut jadi ketagihan untuk menggunakan *gadget*.

Penggunaan *gadget* pada anak juga dipengaruhi oleh teman sebaya anak tersebut yang dimana sudah menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton youtube dan lain-lain. Faktor lain yang juga bisa mempengaruhi perilaku penggunaan *gadget* pada anak ialah faktor orang tua yang sibuk bekerja, sehingga orang tua kurang memperhatikan anaknya dan memperbolehkan anak mereka untuk menggunakan *gadget*. Pada saat orang tua capek setelah bekerja, orang tua kurang ada waktu dan perhatian untuk

anak, sehingga anak diberikan *gadget* untuk menemaninya. Hal tersebut dapat mengakibatkan anak kecanduan untuk menggunakan *gadget*.

Kontrol sosial atau pengendalian sosial merupakan segala proses baik direncanakan maupun tidak, yang bersifat mendidik, mengajak atau bahkan memaksa warga-warga masyarakat mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai sosial yang berlaku (Soekanto, 2007: 179). Kontrol sosial atau pengendalian sosial orang tua menjadi sesuatu hal yang utama yang terkait dengan efek penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. Terlepas dari apakah perlakuan orang tua dalam mengontrol aktivitas bermain anak-anak mereka akan sangat mempengaruhi efek yang akan muncul pada anak-anak tersebut.

Orang tua sebagai media sosialisasi pertama sangat berpengaruh pada perkembangan anak terutama anak-anak usia sekolah dasar. Anak pada masa pertumbuhan awal seharusnya dikenalkan dengan permainan-permainan yang dapat merangsang otak dan terlibat langsung dengan teman-teman seumurannya untuk bersosialisasi dengan teman-teman seumurannya. Oleh karena itu peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orangtua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak, dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan *gadget*. Dengan cara mengontrol setiap penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anaknya.

Desa Kesamben Kabupaten Blitar merupakan salah satu desa di kecamatan Kesamben. Profesi masyarakat Kesamben bervariasi antara lain sebagian guru, pegawai instansi pemerintah, petani, tetapi banyak juga yang berprofesi sebagai pedagang karena Kesamben merupakan jalur lalu lintas

utama yang menghubungkan antara Blitar dengan Malang. Lokasi yang strategis sangat menguntungkan masyarakat tersebut untuk melakukan berbagai aktivitas perekonomian. Penggunaan *gadget* tidak lepas dari pertumbuhan teknologi di Desa Kesamben, yang dimana di Desa tersebut sudah marak penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* di Desa Kesamben pada awalnya digunakan oleh orang dewasa saja, akan tetapi dengan pesatnya perkembangan *gadget* di desa Kesamben. Sekarang *gadget* tidak hanya digunakan oleh kalangan orang dewasa saja, melainkan sudah digunakan juga oleh anak-anak seperti anak usia sekolah dasar. Penggunaan *gadget* pada anak di Desa Kesamben tidak terlepas dari pengenalan orang tua terhadap *gadget* pada anak dan dipengaruhi oleh lingkungan sekitar seperti lingkungan keluarga dan lingkungan sekitar.

Realitas yang ada di Desa Kesamben merupakan salah satu Desa yang sangat marak dengan fenomena anak usia sekolah dasar yang sudah menggunakan *gadget*. Fenomena tersebut terjadi karena orang tua mereka memberikan fasilitas dan mengizinkan anak tersebut untuk menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak-anak pada awalnya anak diberi akses untuk menonton video-video di *youtube* sebagai hiburan bagi anak, akan tetapi setelah sering menggunakan *gadget* anak tersebut dapat mengakses yang lain seperti bermain game. *Gadget* memang menyenangkan digunakan oleh anak karena dapat menjadi media hiburan bagi anak, tetapi penggunaan *gadget* yang berlebihan juga tidak baik bagi anak.

Berdasarkan observasi awal menunjukkan realitas anak usia sekolah dasar di Desa Kesamben sering keluar rumah untuk mendapatkan jaringan

internet atau wifi bahkan ada juga yang sengaja untuk membeli paket data, agar *gadget* yang digunakannya terdapat jaringan internet. Selain itu, ada juga yang pergi ke Telkom untuk mendapatkan jaringan internet. Aktivitas penggunaan *gadget* pada anak yaitu ketika sudah terhubung dengan jaringan internet anak tersebut menonton video-video yang ada di aplikasi *youtube*, bermain game online seperti *mobile legend*, *PUBG (player unknown battle game)*, ada juga anak-anak yang sudah menggunakan media sosial seperti *facebook* dan *instagram*.

Orang tua dalam memfasilitasi dan mengizinkan anak sekolah dasar dalam penggunaan *gadget*. Orang tua tersebut juga harus melakukan kontrol sosial kepada anak mereka dalam penggunaan *gadget*. Melihat dari dampak negatif *gadget*, pengendalian sosial orang tua menjadi hal yang sangat penting bagi anak-anak pengguna *gadget*. Fenomena kontrol sosial orang tua yang terjadi di Desa Kesamben ini dapat berupa pengawasan atas perilaku anak dalam penggunaan *gadget* melalui beberapa tindakan seperti mengawasi dan menentukan batas penggunaan *gadget*.

Berdasarkan uraian di atas sebagai latar belakang, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Kontrol Sosial Orang Tua Dalam Perilaku Penggunaan *Gadget* Pada Anak Di Desa Kesamben”. Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan mendapatkan sumber informasi yang mendetail dari permasalahan yang akan diteliti agar dapat memunculkan ide-ide solusi dimana nantinya akan dapat diterapkan. Sehingga dapat mengurangi atau meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalahnya adalah bagaimana kontrol sosial orang tua dalam perilaku penggunaan *gadget* pada anak (Studi di Desa Kesamben Kecamatan Kesamben Kabupaten Blitar)?

1.3. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui kontrol sosial orang tua dalam perilaku penggunaan *gadget* pada anak di Desa Kesamben.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat bermanfaat dalam menambahkan sumbangan ilmu pengetahuan sosiologi khususnya dalam kajian sosiologi keluarga. Serta mengembangkan teori structural fungsional Talcott Parsons.

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi kepada:

- a. Pembaca, berguna untuk memberikan informasi berkaitan dengan kontrol sosial orang tua dalam perilaku penggunaan *gadget* pada anak di Desa Kesamben Blitar saat ini.
- b. Para orang tua yang memfasilitasi *gadget* pada anak sekolah dasar, dan dapat dijadikan referensi dalam memberikan kontrol sosial orang tua dalam perilaku penggunaan *gadget*.
- c. Peneliti selanjutnya, berguna sebagai literatur dengan tema yang serupa.

1.5. Definisi Konsep

1.5.1. Kontrol Sosial

Menurut Muin (2004) kontrol sosial adalah semua proses baik yang dirancang maupun tidak dirancang, yang bersifat mendidik, mengajak, bahkan memberi paksaan, suatu individu supaya mematuhi aturan-aturan dan nilai – nilai sosial yang berlaku. Bentuk kontrol sosial ini terdiri dari empat elemen, yaitu *attachment* atau kelekatan, *commitment* atau komitmen, *involvement* atau keterlibatan, dan *belief* atau keyakinan (Booth, Farrell, & Varano, 2008).

1.5.2. Orang Tua

Orang tua adalah orang yang lebih tua atau orang yang dituakan, terdiri dari ayah dan ibu yang merupakan guru dan contoh utama untuk anak-anaknya karena orang tua yang menginterpretasikan tentang dunia dan masyarakat pada anak-anaknya (Friedman et al., 2010).

1.5.3. Gadget

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet) (Widiawati, 2014: 106).

1.5.4. Anak

Anak dalam bahasa Inggris disebut *child*. Dalam kamus lengkap psikologi karangan J.P. Chaplin, *child* (anak; kanak-kanak) adalah seorang anak yang belum mencapai tingkat kedewasaan bergantung pada sifat

referensinya, istilah tersebut bisa berarti seorang individu di antara kelahiran dan masa pubertas, atau seorang individu di antara kanak-kanak (masa pertumbuhan, masa kecil dan masa pubertas) (Chaplin, 2004:83).

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif dilakukan pada obyek yang alamiah, yaitu obyek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti dan adanya peneliti tidak mempengaruhi dinamika pada obyek tersebut (Sugiyono, 2015). Dengan penelitian kualitatif, peneliti ingin melihat bagaimana kontrol sosial orang tua dalam perilaku penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar di Desa Kesamben Blitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif peneliti ingin memahami situasi sosial di lapangan secara mendalam dan menemukan pola dari fenomena kontrol sosial orang tua dalam perilaku penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar di Desa Kesamben Blitar.

1.6.2. Jenis Penelitian

Dalam penelitian terkait dengan kontrol Sosial orang tua dalam perilaku penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar, peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif. Narbuko dan Achmadi (2004:44) memberikan pengertian penelitian deskriptif sebagai penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang

berdasarkan data-data, jadi ia juga menyajikan data, menganalisis dan menginterpretasi; ia juga bisa bersifat komperatif dan korelatif.

Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena peneliti ingin mengeksplor, mendeskripsikan, menggambarkan, dan menjelaskan bagaimana kontrol sosial yang dilakukan orang tua dalam perilaku penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasardi Desa Kesamben Blitar.

1.6.3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Blitar, khususnya di Desa Kesamben Kecamatan Kesamben. Lokasi penelitian ini dipilih karena di Desa tersebut marak fenomena perilaku penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar, akan tetapi dalam perilaku penggunaan *gadget* tersebut terdapat kontrol sosial orang tua pada anak. Lokasi penelitian ini juga dekat dengan dengan peneliti, sehingga dapat memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian.

1.6.4. Teknik Penentuan Subyek

Secara garis besar penentuan subjek dilakukan dengan menggunakan *purposive sampling*. Hal ini juga didasari pada pengetahuan lapang peneliti yang mana cara *purposive sampling* dianggap mampu memberikan informasi yang signifikan, berkenaan dengan penelitian ini yaitu kontrol sosial orang tua dalam perilaku penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar. Studi di Desa Kesamben Blitar, antara lain:

- a. Orang tua yang memiliki anak pengguna *gadget*.

- b. Orang tua yang mengizinkan anaknya menggunakan *gadget*.
- c. Anak pengguna *gadget*

Dalam hal ini peneliti membatasi usia anak yang akan diteliti yaitu pada fase usia 6 sampai 12 tahun atau fase anak sekolah dasar.

1.6.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Ilmuwan dapat bekerja berdasarkan data yang diperoleh dengan melihat fakta apa yang terjadi dengan cara observasi (Sugiono, 2015). Observasi juga merupakan metode atau cara pengumpulan data dengan melihat fakta yang ada dalam masyarakat, dengan demikian dapat ditemukan realitas yang diperlukan untuk penelitian.

Teknik observasi digunakan untuk menggali data yang berupa lokasi, informan, fenomena dalam bentuk gambar atau dokumentasi lainnya yang terkait dengan yang sedang dikaji oleh peneliti. Berkaitan dengan observasi yang dilakukan dalam penelitian kualitatif maka observasi yang digunakan yaitu observasi langsung. Observasi yang dilakukan secara terus terang, dalam hal ini peneliti berterus terang kepada informan yang akan dilakukan penelitian, jadi informan mengetahui sejak awal ketika peneliti akan melakukan penelitian. Observasi juga dapat dilakukan sewaktu-waktu bisa ketika menemui fenomena penggunaan *gadget* pada

anak, dan juga bisa melakukan observasi pada saat mendatangi dan melakukan wawancara dengan informan/narasumber. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih lengkap mengenai kontrol sosial orang tua dalam perilaku penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar di Desa Kesamben Blitar.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini lebih ditekankan kepada pertama, perilaku penggunaan *gadget* pada anak. Kedua, bagaimana kontrol sosial orang tua yang dilakukan dalam perilaku penggunaan *gadget*.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang digali dari sumber data langsung melalui percakapan atau Tanya jawab. Wawancara dalam penelitian kualitatif sifatnya mendalam karena ingin mengeksplorasi informasi secara holistic dan jelas dari informan. Menurut Sudjana (2000:234) wawancara adalah proses pengumpulan data atau informasi melalui tatap muka antara pihak penanya (interviewer) dengan pihak yang ditanya atau penjawab (interviewee) (Nana Syaodih Sukmadinata, 2011:130).

Penelitian ini menggunakan wawancara sebagai teknik pengumpulan data yaitu dengan berinteraksi langsung dengan informan yaitu dengan cara menemui langsung ke rumah informan dan meminta izin dan waktu untuk melakukan wawancara dengan informan. Di dalam proses wawancara peneliti mencoba menelaah fenomena yang sedang diteliti dengan Tanya jawab. Dengan teknik wawancara secara mendalam agar

informan lebih terbuka dengan permasalahan yang sedang diteliti. Wawancara akan dilakukan oleh peneliti kepada orang tua yang memfasilitasi atau mengizinkan anaknya dalam penggunaan *gadget*. Dengan wawancara yang fleksibel dan tidak terstruktur guna memberikan kenyamanan terhadap informan yang diharapkan dapat menggali banyak informasi. Wawancara terbuka juga memungkinkan informan memberikan jawaban atau informasi secara lentur dan terbuka sehingga peneliti mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya yang berhubungan dengan penelitian. Selama proses wawancara, peneliti akan mendengarkan dan mencatat informasi yang penting.

Untuk itu proses pengumpulan data melalui wawancara dapat dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan keperluan pemenuhan data yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Serta untuk mendapatkan kejelasan dan memantapkan permasalahan yang dikaji oleh peneliti. Dengan melakukan teknik wawancara, peneliti akan mendapatkan informasi seperti bagaimana kontrol sosial orang tua yang dilakukan dalam perilaku penggunaan *gadget*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu catatan peristiwa yang sudah lalu, dokumentasi dapat berupa tulisan, gambar, atau karya *monumental* dari seseorang (Sugiyono, 2015). Studi dokumen merupakan satu pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa dokumen-dokumen

yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara berupa foto, catatan, buku, agenda dan sebagainya.

Dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi ketika penelitian berlangsung, bisa berupa foto, dan berupa rekaman-rekaman audio. Dalam melaksanakan metode dokumentasi peneliti memperoleh data melalui benda-benda tertulis seperti buku. Selain berupa benda-benda tertulis, dokumentasi juga bisa berupa foto dan rekaman audio ketika melakukan wawancara dengan informan. Dokumentasi dalam penelitian ini dapat berupa data – data yang diperoleh dari orang tua, mengabadikan foto dan video sewaktu melakukan wawancara dan perilaku penggunaan *gadget* pada anak.

1.6.6. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data adalah untuk mengungkap data apa yang perlu di cari, hipotesis apa yang perlu di uji, pertanyaan apa yang perlu di jawab, metode apa yang harus di gunakan untuk mendapatkan informasi baru, dan kesalahan apa yang harus segera diperbaiki. Husnaini Usman dan Purnomo Sandi (2011:83)

a. Reduksi Data

Proses analisa pertama yang dilakukan peneliti adalah reduksi data, proses ini meliputi seleksi atau penyederhanaan, mempelajari data, gagasan dalam data dengan mempelajari kata kunci dengan harapan menemukan tema yang sesuai berasal dari data penelitian. Proses reduksi data terus berlangsung selama penelitian, bahkan proses ini sudah berlangsung sebelum peneliti melakukan pengumpulan data dan proses ini

terus berlangsung sampai penelitian selesai. Peneliti harus melakukan rekap data pada saat menggali informasi mendalam dengan cara mencatat atau merekam kegiatan yang sedang berlangsung yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan informan atau hal yang berkaitan dengan kajian yang diteliti.

b. Display Data

Dengan mendisplay data, maka memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Selanjutnya disarankan dalam melakukan display data, selain dengan teks naratif, juga dapat berupa grafik, matrik, network (jejaring kerja).

c. Penarikan Kesimpulan

Peneliti akan menyusun kesimpulan dari hasil penelitian. Peneliti melakukan koreksi data untuk kemudian dapat dilakukan cek data di lapangan atau jika kekurangan data agar dapat menarik kesimpulan dari permasalahan tersebut dan sesuai dengan rumusan masalah.

1.6.7. Uji Keabsahan Data

Uji Keabsahan data merupakan validitas data yang menjadi derajat ketetapan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti, dengan demikian data yang sebenarnya terjadi pada obyek penelitian. Keabsahan dilakukan sebagai upaya dalam membuktikan penelitian yang dilakukan benar-benar akurat dan ilmiah (sugiyono, 2015:273). Dalam penelitian ini uji keabsahan data

menggunakan triangulasi, dimana triangulasi merupakan teknik pengujian kredibilitas yang menggunakan proses pengecekan data dari berbagai informan/narasumber dari berbagai waktu.

Proses triangulasi sendiri meliputi triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu. Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teknik, untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik berbeda (Sugiyono, 2015:274). Penelitian ini akan lebih menekankan pada penggunaan teknik wawancara yang berbeda dalam menguji keabsahan data, oleh karena itu mungkin sekali peneliti akan menggunakan teknik wawancara terstruktur, dengan menyusun pertanyaan yang telah di dapat dari data sebelumnya sehingga dapat dipastikan adanya perbedaan data atau tidak dan mungkin bisa lebih berkembang. Akan tetapi menggunakan teknik observasi dan dokumentasi yang berbeda juga akan dilakukan bila data masih dirasa kurang kredibel.